

# SEARCH FOR THE GOLDEN ELLEPHANT

## PART 2 - INSIDE VALEK RUINS

AUTEUR : Lara\_Fox\_Croft

DATE : 25/03/2014

SOLUCE : Full-Throttle

Après l'animation, passer derrière la barrière métallique et monter sur le rocher puis passer derrière pour pouvoir ramper dans un passage et ramasser une **green medicinal herb** et une red **medicinal herb**. Combiner ces deux herbes pour former une **herbal mixture** (red, green) ce qui correspond à une petite trousse de soins. En y ajoutant une yellow medicinal herb on obtient une grande trousse de soins.

Revenir au début du niveau, descendre dans le trou, casser un **coffre** en bois (juste par plaisir), s'accrocher au rebord du premier balcon pour descendre sur un second en dessous puis prendre l'escalier qui descend sur un troisième. Aller tout au bout vers la droite, au dessus d'un bassin de lave, sauter sur un morceau de balcon triangulaire derrière le toit puis sauter sur le toit du bâtiment contre la paroi rocheuse. Descendre dans le bâtiment grâce à une échelle, descendre l'escalier, ramasser une **yellow medicinal herb** sous l'escalier et sortir du bâtiment.

Aller à droite, faire tour du bassin de lave et monter à l'échelle au coin du mur de la chapelle. Entrer dans le bâtiment par la porte ouverte à gauche, casser **2 coffres** en bois puis déplacer la **cage** en bois qui bouche un passage. Entrer dans ce passage, pousser une **cage** en bois et prendre le couloir à gauche. Suivre le couloir, ramper dans un passage et suivre le couloir jusqu'à une petite pièce avec un levier (notez en chemin la présence d'un mécanisme sans levier à faire plus tard). Actionner le **levier** qui ouvre une **porte** à l'extérieur du bâtiment puis ramasser la **green medicinal herb** sur la table, en rampant à partir de la pièce d'a coté, et retourner dehors tout en bas.

Aller en direction de la grande croix qui sera bien utile un peu plus tard. Avancer vers les bottes de foin et les poulets puis entrer par la porte ouverte grâce au levier. Pousser une **cage** en bois, prendre le couloir à gauche, casser un **coffre**, tirer une **cage** en bois et retourner pousser la première **cage**. Actionner **l'interrupteur** maintenant libre pour ouvrir la **porte** au bout du cimetière.

Remonter sur le balcon au dessus de la chapelle, aller tout au bout du balcon, monter sur le rempart et sauter sur un pilier en contrebas et descendre dans le cimetière. Tuer une **araignée**, ramasser une **yellow medicinal herb** et une **red medicinal herb** puis entrer par la porte ouverte récemment. Tuer une **araignée géante** puis ouvrir le **cercueil** et récupérer une **Sword hilt** (un morceau d'épée). Notez la présence d'un autre mécanisme sans levier.

Sortir dans le cimetière et actionner **l'interrupteur** au coin du caveau au centre pour ouvrir la **grille** de sortie du cimetière. Un **spectre de sorcière avec un crochet** apparaît. Pour s'en débarrasser, sortir du cimetière et aller rapidement au pied de la **grande croix** devant la chapelle.

Aller maintenant vers le bassin de lave et entrer dans les ruines derrière. Déplacer une **cage** en bois pour la mettre derrière le rocher à sa droite, puis monter dessus pour actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** dans le bâtiment contre la paroi rocheuse à gauche de Lara. Avant d'y aller, déplacer à nouveau la cage afin de pouvoir atteindre le toit de la ruine au dessus de Lara et de là pouvoir sauter sur le pilier dans le bassin de lave. Y ramasser la **Diamond Key** et descendre au sol.

Aller en face de la chapelle, derrière la grande croix et entrer par la porte récemment ouverte. Monter sur la table pour ramasser la **Clover Key**, ramasser une **red medicinal herb** et retourner devant le bassin de lave. Utiliser la Diamond Key dans la **serrure** du petit bâtiment et entrer à l'intérieur. Tuer **2 araignées**, ramasser la **Heart Key** puis traverser la grotte en passant par la ruine au centre et utiliser les Clover Key et Heart Key dans les **2 serrures** pour ouvrir les **2 grandes grilles** à coté.

Entrer dans le bâtiment, monter l'escalier en colimaçon jusqu'au premier étage et actionner un **levier** en hauteur contre le pilier central pour ouvrir une **porte** en haut d'une échelle, de l'autre coté de la grotte, derrière le bâtiment ouvert grâce à la Diamond Key. Y aller, ramasser en chemin une **red medicinal herb** et monter à l'échelle qui mène à la porte ouverte récemment. Entrer dans une petite pièce avec 4 haches disposées en croix au mur, prendre le couloir à gauche et dans la petite pièce suivante, casser un **coffre** et actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grille** bleue derrière Lara. Tuer **3 araignées** et aller au bout du couloir dans une grande salle.

Dans cette salle il va falloir déplacer **2 cages** en bois, une rouge et une verte et les placer sur les **dalles** de la même couleur. Pour y arriver, actionner les **4 leviers**, 2 à gauche et 2 à droite, afin de faire monter ou descendre des plateformes au milieu de la salle. Commencer par actionner les 2 leviers de droite et amener la cage rouge en face du trou de la passerelle centrale puis aller actionner le premier levier à gauche et déplacer la cage rouge sur le trou de la passerelle. Aller actionner le premier levier de droite pour faire monter la cage sur la passerelle et la déplacer sur la dalle rouge. Passons à la cage verte. Actionner le deuxième levier de droite, aller tirer/pousser la cage puis actionner le premier levier de droite et pousser la cage le plus loin possible. Actionner le deuxième levier de gauche, pousser la cage sur le muret, puis vers la passerelle centrale et enfin le rapprocher le plus possible du trou dans la passerelle. Aller actionner le premier, le deuxième et à nouveau le premier levier de droite puis aller mettre la cage dans le trou de la passerelle. Il ne reste plus qu'à actionner une dernière fois le premier levier de droite pour faire monter la cage sur la passerelle et la pousser sur la dalle verte. Tout cela pour ouvrir une **grille** qui se trouve dans un passage sombre en hauteur derrière le premier levier de droite. Sauter/ramper dans ce passage et descendre derrière pour y actionner un **interrupteur** qui ouvre une **grille** au bout de la passerelle centrale. Entrer dans une petite pièce avec **2 pics surmontés de cranes** et des pics au plafond. Récupérer dans un premier temps la **green medicinal herb** sur le pic de droite et dans un deuxième temps la **Spike Key** sur le pic de gauche puis sortir très rapidement avant que les pics du plafond ne transpercent Lara en descendant. Retourner dehors et regarder en cours de route une petite animation qui montre la serrure ou utiliser la Spike Key.



Pour l'atteindre, passer devant la chapelle, puis devant le cimetière, aller tout au bout et tourner à droite entre les deux bâtiments. Tuer une **araignée** puis aller tout au bout du passage entre les deux bâtiments (noter la présence d'un mécanisme sans levier à droite de la serrure, derrière les tonneaux) et utiliser la Spike Key dans sa **serrure** pour ouvrir la **porte** à coté. Entrer, aller à gauche ramasser une **green medicinal herb** puis revenir en arrière et aller tout au bout du couloir (noter la présence d'un petit passage au raz du sol, derrière les rideaux rouge, pour l'instant inaccessible), dans le coin sombre, actionner un **interrupteur** qui fait avancer une **passerelle** en bois en haut de la grotte. Retourner devant le bassin de lave.

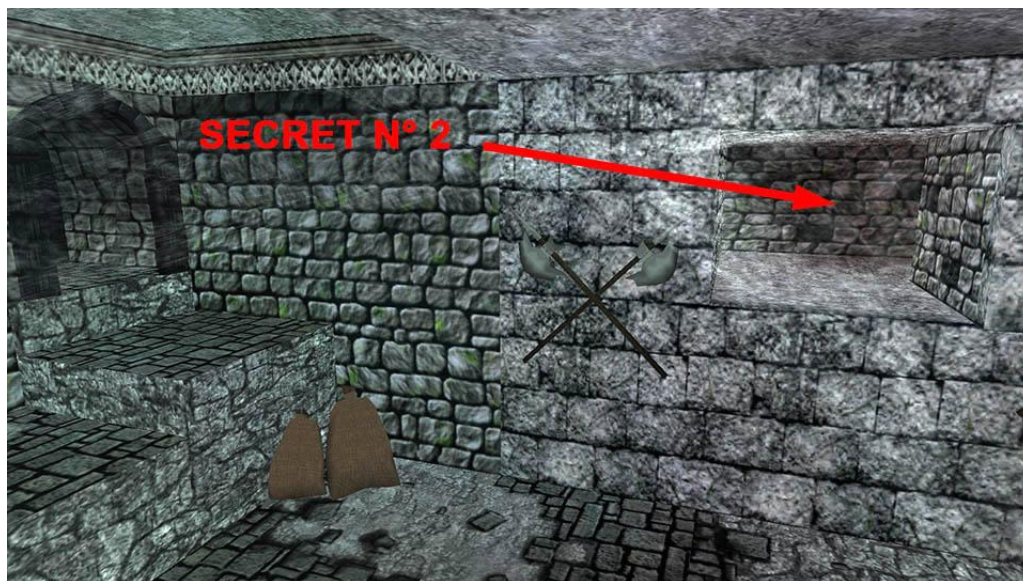
Passer sur le coté gauche du bassin et entrer dans le bâtiment avec l'escalier et remonter sur le toit comme au début du niveau. Aller tout au bout du balcon derrière Lara, sauter sur la passerelle en bois puis sur un petit balcon avec un **interrupteur**. L'actionner pour ouvrir une **porte** qui se trouve à l'autre bout de la grotte sur le deuxième balcon du début de niveau. Revenir sur la passerelle en bois et avancer jusqu'à pouvoir s'accrocher à une échelle au plafond.

Aller tout au bout du parcours en évitant la **flamme**, s'accrocher à une **chaîne** (pas facile à avoir – il faut vraiment être juste dessus pour pouvoir s'y accrocher) puis à une deuxième **chaîne**. Se retourner, se balancer et sauter pour atteindre le rebord d'un bloc au dessus de la première chaîne. Contourner ce bloc pour pouvoir ramasser le **secret n° 1 : un Small Golden Elephant, ainsi que green medicinal herb et une red medicinal herb**. Actionner un **interrupteur chrono** qui fait monter une **grille** de l'autre côté du bloc derrière Lara, et qui permet de retourner sur la deuxième chaîne. Sauter sur le toit en face, aller tout au bout à droite et monter dans un passage au dessus.

Descendre dans une pièce avec **2 flammes**, dont une intermittente, qui bouchent un passage et actionner un **interrupteur** qui éteint la **flamme permanente**. Passer la flamme intermittente et pousser rapidement un **pan de mur** avant que les **pics** du plafond ne tuent Lara. Suivre le couloir puis descendre sur une terrasse avec des débris de pierres. Ramper dans un passage et aller ramasser la **Broken Blade**. La combiner avec la Sword Hilt pour former la **Sword** (épée) qui servira de pied de biche et à actionner les mécanismes sans levier. L'utiliser d'ailleurs sur la **grille** juste à côté pour se faire la main.

Avancer dans la salle suivante et actionner un **interrupteur** qui ouvre un **passage secret** dans le mur d'une pièce déjà visitée, avec des haches disposées en croix, juste avant d'entrer dans la grande salle avec les cages rouge et verte. Sortir de cette salle par le couloir à gauche du passage d'arrivée et dans la pièce suivante casser **3 coffres**, ramasser une **red medicinal herb** et une **yellow medicinal herb** puis actionner un **interrupteur** qui ouvre la **trappe** derrière Lara. Descendre en s'accrochant à l'échelle et une fois en bas entrer dans le passage ouvert grâce au dernier interrupteur ramasser le **secret n° 2 : un Small Golden Elephant**.

Retourner devant le bassin de lave, passer à sa droite, ramasser une **green medicinal herb** devant la grosse boule qui bouche le passage, puis faire le tour du bassin de lave et entrer à nouveau dans le bâtiment. Monter l'escalier puis l'échelle et retourner sur le toit. Sauter sur le balcon à droite (celui par lequel Lara est arrivée au début du niveau), monter à l'étage supérieur et entrer dans une petite pièce dont la porte a été ouverte grâce à l'interrupteur sur le petit balcon derrière la passerelle en bois. Actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** dans le bâtiment en dessous de Lara (animation). Y aller en repassant par le rez de chaussée.



Une fois dans le bâtiment, monter à nouveau l'escalier en colimaçon, monter à une échelle et passer la trappe. Derrière le pilier central, en hauteur, se trouve la **Church Cros 1/2**, déplacer la **cage** en bois en dessous pour pouvoir monter dessus et la récupérer (à l'aide de l'épée). Sortir de ce bâtiment et retourner devant la grande croix en face de la chapelle.

Aller à gauche de la croix, derrière les balles de foin et utiliser l'épée sur une **grille** pour l'ouvrir. Entrer, monter à l'étage et actionner un **levier** qui ouvre un **passage** dans le mur de la pièce où Lara vient de récupérer la première Church Cross. Y retourner et passer sur le balcon ramasser la **Piece of Heart 1/2**.

Retourner devant la grande croix, passer devant le cimetière et prendre à droite entre les deux bâtiments jusque devant un autre bâtiment déjà visité. A sa droite, derrière des tonneaux il y a un **mécanisme sans levier**, l'actionner avec l'épée pour ouvrir une **grille** en haut d'une échelle juste au dessus de Lara. Pour atteindre cette échelle, revenir devant la porte du bâtiment à gauche, s'accrocher au rebord du mur au dessus de la serrure et se déplacer vers la droite (si Lara ne veut pas s'accrocher à l'échelle, revenir un peu en arrière, monter sur le pan incliné, glisser, s'accrocher de nouveau au rebord et se déplacer vers la droite – bug ?).



Une fois entrer dans le bâtiment, déplacer la **cage** en bois en face de la pente puis monter dessus et sauter/s'accrocher à l'échelle au dessus de la pente pour atteindre l'étage supérieur. Monter sur le rebord de la fenêtre à gauche et après s'être retourné, sauter à l'étage au dessus. Casser le **coffre** derrière la **cage** en bois afin de pouvoir l'y pousser et la déplacer à droite de la fenêtre. Elle servira tout à l'heure pour accéder au dernier étage. Pour l'instant, prendre le passage dans le coin opposé et sortir sur un balcon. La caméra qui suit Lara change d'angle et montre un **levier** derrière un mur à droite de Lara. Pour atteindre ce levier, se placer en diagonale entre la paroi rocheuse et le mur du levier, faire un saut retourné sur la pente en face du levier puis sauter en avant pour l'actionner. Il fait monter une **dalle** quelque part.

Après la glissade revenir dans le même bâtiment et cette fois monter au troisième étage en utilisant la cage en bois. Ramper dans un petit passage à droite, derrière les rideaux rouge et descendre sur la fameuse dalle récemment montée pour y actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** dans la pièce précédente. Y retourner et monter au dernier étage. Aller dans la pièce en face, casser un **coffre** (vide) ramasser rapidement la **Holy Cross** qui élimine le **spectre volant**. Revenir en arrière et passer dans la petite pièce suivante. Monter sur le bloc devant la fenêtre et regarder l'animation qui montre le chemin à suivre maintenant. Monter dans l'encadrement de la fenêtre, aller jusqu'aux barreaux, leur tourner le dos puis faire un saut de côté vers la droite en direction du toit, glisser, se raccrocher au rebord et se déplacer vers la droite pour atteindre le passage vu lors de l'animation.

Entrer dans le bâtiment avec, à droite une petite pièce sombre et à gauche une salle avec un sol brulant et une chaîne horizontale au bout de laquelle brûle une flamme. Commencer par descendre dans la pièce de droite pour actionner un **interrupteur chrono** qui éteint momentanément la **flamme** puis traverser rapidement la salle en marchant en équilibre sur la **chaîne horizontale**. Tuer un **chien démon** puis actionner un **interrupteur** qui fait apparaître une **chaîne** au plafond derrière Lara. L'utiliser pour traverser la salle, ramasser une **red medicinal herb** et revenir sur la chaîne pour atteindre une plateforme en bois permettant de sauter sur une échelle contre le mur. Monter et faire un saut arrière pour atterrir à l'étage supérieur. Actionner un **interrupteur** qui fait apparaître une **chaîne** au plafond de la grotte. Sortir sur le balcon de cette pièce et sauter sur une plateforme à gauche. La chaîne apparue récemment se trouve en face légèrement à droite. Avant de l'attraper, monter sur le bloc carré à droite puis sauter vers la gauche derrière le bloc pointu pour aller ramasser une **yellow medicinal herb**. Retourner sur le bloc carré et sauter sur la chaîne puis se balancer et sauter en haut du bâtiment à droite pour pouvoir y actionner un **mécanisme sans levier**. Il ouvre une **petite grille** derrière des rideaux rouge.

Descendre entre les boules rocheuses et aller tout au bout du toit. Dans le passage de gauche Lara est déjà passée, donc on va descendre par la droite en s'accrochant au plafond d'une corniche au bout de laquelle se trouve une échelle. Une fois en bas, ramasser une **green medicinal herb** et pousser une **cage** en bois pour pouvoir ramasser une **yellow medicinal herb**, une **red medicinal herb** et une **green medicinal herb**. Monter sur la cage, sauter par dessus les barreaux, passer devant la chapelle et le cimetière et retourner dans le bâtiment au bout de la ruelle. Ramper dans un passage derrière les rideaux rouge, accessible grâce au dernier levier et récupérer la **Piece of Canvas 1/3**, sur le pic avec les cranes.

Revenir devant la chapelle et remonter sur la terrasse au dessus grâce à l'échelle au coin du mur de gauche. Entrer dans le bâtiment et suivre le couloir jusqu'au **mécanisme sans levier**. Utiliser l'épée pour l'actionner afin d'ouvrir un **passage** dans un coin de mur du couloir que Lara vient de prendre. Descendre dans ce trou pour y actionner un **interrupteur** qui ouvre un **trou** à côté du mécanisme que Lara vient d'actionner. Y descendre pour y actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** au bout du couloir au dessus de Lara. Monter dans ce couloir grâce au trou dans le plafond à gauche, passer la porte, ouvrir une **grille** à gauche, entrer dans la pièce, casser un **coffre**, ramasser une **torche éteinte** et aller au bout du couloir dans une salle avec un feu de cheminée pour l'allumer. Il va falloir maintenant revenir dans la première pièce de ce bâtiment pour allumer la cheminée (dans le passage où il faut ramper, Lara doit jeter la torche et la récupérer après le passage). Le feu dans la cheminée d'en haut étant maintenant presque éteint et il est possible d'aller y actionner un **interrupteur**. Cela a pour effet de faire monter une **cage** en bois dans la pièce où Lara a ramassé la torche éteinte. Déplacer la cage pour pouvoir monter à l'étage supérieur. Suivre un couloir, noter la présence de deux portes fermées et dans la salle du fond actionner un **levier** en hauteur dans un recoin. Il sert à ouvrir la deuxième **porte** dans le couloir précédent.

Aller y casser un **coffre** (vide) et actionner un **interrupteur** qui ouvre la première **porte** du couloir. Aller y ramasser la **Piece of Canvas 2/3**. Sortir rapidement de ce bâtiment et retourner devant la grande croix pour détruire le **spectre de sorcière à crochet**.

Aller maintenant traverser le cimetière et retourner dans le bâtiment où Lara a trouvé le premier morceau d'épée. Actionner le **mécanisme sans levier** grâce à l'épée pour faire monter un **bloc** devant Lara puis monter dessus pour atteindre l'étage supérieur et actionner le **mécanisme sans levier** qui ouvre un **pan de mur** à côté des poulets en face de la chapelle (à noter pour plus tard). Sauter dans l'encadrement de la fenêtre derrière Lara et descendre dans une petite cour.

Ramasser une **green medicinal herb** et déplacer une **cage** en bois pour pouvoir, en montant dessus, atteindre le haut d'un pilier à côté des tonneaux puis sauter sur les remparts du bâtiment à gauche. Tuer une **araignée géante** avant de descendre. Une fois au sol, tuer une **araignée**, casser un **joyau** dans la bouche de la statue du démon accrochée au mur en hauteur et ramasser la **Piece of Heart 2/2**.



Actionner un **levier** en hauteur derrière Lara pour ouvrir une **trappe** au plafond derrière ce même mur et faire tomber une **cage** en bois. Aller la déplacer, après avoir ramasser une **yellow medicinal herb** et la placer sous l'**interrupteur** en hauteur à gauche de la grille de sortie. Monter sur la cage et actionner l'**interrupteur** qui ouvre momentanément la **grille** de sortie. Pour avoir un secret, ne pas franchir cette grille. Remonter sur le rempart au dessus de la cage et sauter dans un passage du bâtiment en face pour y ramasser une **red medicinal herb** et le **secret n° 3 : un Small Golden Elephant**.

Descendre au sol, prendre le couloir en face derrière les tonneaux, tuer une **araignée** actionner un **interrupteur** qui ouvre la **grille** à côté et aller rapidement à côté de la grande croix pour éliminer le **spectre de sorcière à crochet**.

Aller dans le passage ouvert récemment dans le mur derrière la grande croix, à gauche de l'échelle, pousser un **pan de mur**, ramasser une **green medicinal herb** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **porte** en haut de l'échelle à gauche de ce passage. Y aller et récupérer la **Church Cross 2/2**. Ramasser une **yellow medicinal herb** et ressortir de cette pièce.

Aller mettre les 2 Church Cross dans les **2 supports** de part et d'autre de la grille de la chapelle pour l'ouvrir puis entrer à l'intérieur, tuer **2 araignées** et mettre la Holy Cross sur l'**autel** pour ouvrir la **grille** du caveau qui se trouve à l'entrée du cimetière. Y aller, tuer un **chien démon** et descendre dans le caveau grâce à une échelle. Dans cette zone, une barre de chaleur apparaît en haut à gauche de l'écran. Il faut que Lara sorte avant que la barre soit pleine, sinon, c'est la mort.

Il va falloir maintenant traverser une grotte remplie de lave en jouant les funambules sur une **chaîne horizontale**. Une fois sur la plateforme aller ouvrir le deuxième **cercueil** de gauche, récupérer la **Piece of Canvas 3/3** et tuer le **dieu au marteau** qui apparaît. Une bonne méthode consiste à rester devant lui et à sauter en cadence pour ne pas être au sol lorsqu'il frappe avec son marteau, tout en lui tirant dessus. Une fois détruit, ouvrir le premier **cercueil** à droite et récupérer une **green medicinal herb**, une **red medicinal herb** et le **secret n° 4 : un Small Golden Elephant**. Retraverser la grotte en évitant les **asticots** blancs qui sont sortis du cercueil et retourner rapidement vers la grande croix pour éliminer un **spectre de sorcière à crochet**.



Retourner dans la chapelle et mettre les 3 Pieces of Canvas dans les **3 tableaux** derrière l'autel pour ouvrir la **grille** à gauche. Entrer dans cette pièce et ramasser le **viseur laser**, une **boîte de balles de fusil**, une **green medicinal herb** et le **fusil**. Combiner ce dernier avec le viseur laser et casser les **2 bijoux** dans les **2 têtes de démons**. Ramasser les **2 pieces of Heart** qui tombent des 2 têtes et sortir de la chapelle.

Retourner dans le cimetière, prendre à droite en entrant, ramasser une **red medicinal herb** et grimper à l'échelle du mur. Une fois en haut de l'échelle, s'accrocher au rebord du mur et se déplacer vers la gauche pour pouvoir entrer dans le bâtiment. Aller tout au bout de la pièce au plafond rouge, combiner les 2 Pieces of Heart avec les 2 autres Pieces of heart pour avoir **2 hearts** (deux cœurs entiers) puis les mettre dans les **2 cages thoraciques** au mur. Cela a pour effet de faire monter un **bloc** à l'entrée de cette pièce à droite et baisse une **cage** à l'entrée à gauche. Actionner l'**interrupteur** qui se trouvait derrière la cage pour faire monter le **bloc** à droite puis aller chercher la **cage** au bout de la pièce pour la mettre sur ce bloc.

Actionner à nouveau l'**interrupteur** pour faire descendre la **cage** puis aller la mettre sous l'**interrupteur** au bout de la pièce pour pouvoir l'actionner. Pendant ces manœuvres, attention aux **asticots** qui attaquent Lara. L'action sur l'interrupteur a fait lever une **dalle** en haut de l'échelle qui a permis à Lara de monter dans cet endroit, donc retourner sur le mur d'arrivée et sauter sur cette dalle pour entrer dans une pièce au dessus de la pièce précédente.

Tirer sur un **livre volant**, casser un **coffre**, ramasser une **yellow medicinal herb** qui se trouvait à l'intérieur et monter à l'échelle au dessus du petit porche. Entrer dans un labyrinthe de petits couloirs, ramasser une **red medicinal herb** et actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** au plafond dans le labyrinthe. Une fois la trappe passée il va falloir trouver son chemin dans un autre petit labyrinthe. Un message encourage Lara à se faire discrète (donc avancer sans courir) dans ces couloirs afin de ne pas réveiller les **3 chiens démons** et les **3 araignées** qui dorment. Sinon il est possible de s'en débarrasser assez facilement : avancer un peu en courant dans le couloir et dès que la trappe derrière Lara s'est refermée, se mettre dessus et tirer sur les ennemis qui s'approchent. Dès qu'ils repartent, refaire quelques pas en avant pour les attirer, revenir sur la trappe et leur tirer dessus jusqu'à extermination complète.

Trouver un **interrupteur** qui ouvre une **grille** au bout du couloir à sa droite, ramper dans un passage et aller au bout du couloir actionner un **interrupteur** qui ouvre une **trappe** au plafond quelques mètres avant en haut d'une échelle. Monter dans une salle avec un **œil géant** qui lance des éclairs bleu sur une **Painting of an Elephant** (peinture d'éléphant). Détruire l'œil avec l'épée puis récupérer la peinture, ce qui libère un **mécanisme sans levier** à l'entrée de cette salle, ramasser **2 red medicinal herb**, **2 green medicinal herb** et **2 yellow medicinal herb**. Aller ensuite actionner le mécanisme avec l'épée pour ouvrir une **trappe** au plafond.

On arrive au passage le plus délicat du niveau. Dans la salle du haut il y a **3 yeux géants** qui lancent des boules de feu et un **démon avec un marteau**. Le tout entouré d'un bassin de lave. Il va falloir trouver un endroit à l'abri des yeux pour pouvoir se débarrasser du démon au marteau comme précédemment, c'est-à-dire en sautant en cadence pour éviter de se trouver au sol quand il frappe avec son marteau. Un fois éliminé, se placer au plus près du pilier sous les yeux, sans être dans la ligne de mir des autres, et faire des sauts arrière/avant tout en tirant pour exploser les yeux. Et pour compliquer un peu les choses, il va falloir le faire assez rapidement car la barre de température est réapparu.





Quand le calme est revenu, monter sur 3 piliers et ramasser une **Spike Key**, une **Diamond Key** et une **Heart Key** puis aller rapidement les utiliser dans les **3 serrures**, qui ouvrent **3 grilles** dans un des coins de la salle. Une fois que la température de Lara a suffisamment baissée, retourner dans la salle de lave et aller dans le coin opposé, ramasser une **green medicinal herb**, une **red medicinal herb** et sauter sur un petit pilier derrière un grand, s'accrocher au plafond et suivre le parcours jusqu'à un autre petit pilier puis actionner un **levier** qui casse un **morceau de pilier** dans la salle et permet de récupérer le **secret n° 5 : un Small Golden Elephant**. Ressortir de cette salle par le passage aux 3 grilles pour terminer le niveau.

Regarder l'animation finale.